

Digitaler Spielberichtsbogen (DSBB) im NBV - Handout für Schiedsrichter:innen

Einleitung

Mit Beschluss vom Dez. 2022 hat das Präsidium des NBV beschlossen, mittelfristig den digitalen Spielberichtsbogen in Niedersachsen einzuführen. Damit dies in einem sinnvollen und möglichst reibungslosen Prozess geschieht, hat sich im Frühjahr 2023 eine Kommission zusammengefunden, die diesen Prozess steuert.

Für die erste Phase der Einführung wurden insgesamt rund 20 Pilotvereine identifiziert, die den DSBB ab der kommenden Saison 2023/24 in ALLEN Ligen des NBV (mit Ausnahme der u10 und u12, da hier spezielle Mini-Spielberichtsbögen zum Einsatz kommen) einsetzen werden. Dabei haben wir in Zusammenarbeit mit dem DBB versucht sicherzustellen, dass alle Prozesse, die aus der Papierwelt bekannt sind, auch parallel in der papierlosen Welt funktionieren (Hybrid-Modell) und KEINE Doppelarbeit notwendig ist.

Das Konzept hat zum Ziel, in allen NBV-Regionen Experten für den Einsatz des DSBB in den Pilotvereinen zu etablieren, die zunächst alle Mitglieder ihres jeweiligen Vereins und in der zweiten Phase der Einführung ihre regionalen Nachbarvereine unterstützen können.

Dieses Konzept hat jedoch zur Folge, dass ihr als Schiedsrichter:innen in den niedersächsischen Hallen ab der kommenden Saison mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit ebenfalls mit dem DSBB konfrontiert seid. Auch wenn die Umstellung für euch als SR voraussichtlich recht klein sein wird, möchten wir auch euch möglichst gut unterstützen und einige grundlegende Infos in Form dieses Handouts mit auf den Weg geben.

Außerdem haben wir eine zentrale E-Mail-Adresse eingerichtet (digitalscore@nbv-basketball.de), an die ihr euch mit Fragen, Beschwerden oder Ideen wenden könnt. Insbesondere würden wir uns freuen, solltet ihr irgendwelche negativen oder verbesserungswürdigen Erfahrungen mit dem DSBB oder dessen Einsatz machen, denn genau dafür ist die Testphase da: Probleme und Fehler erkennen und anschließend aus dem Weg räumen. Dafür im Voraus ganz herzlichen Dank!

Wer sich intensiver mit dem Thema beschäftigen möchte kann sich im Apple App Store (iOS) oder Google Play Store (Android) die App „INGAME by NBN23“ kostenlos herunterladen und im Demomodus testen. Weiterführende Infos zur App, Trainings- und Videomaterial sowie Angebote zu Onlineschulungen (auch speziell für SR) findet ihr online auf der DBB-Homepage: <https://www.basketball-bund.de/dbb/digitales/digitaler-spielbericht-dss/>

Vor dem Spiel

Beschreibung:

Auf dieser Übersichtsseite werden alle Spieler:innen für das aktuelle Spiel aus den aus TeamSL heruntergeladenen Mannschaftsmeldebögen ausgewählt. Außerdem wird der/die Kapitän:in markiert. Neben den Trikotnummern sind hier auch die TA-Lizenznummern erkennbar, die für die TA-Kontrolle herangezogen werden können. SR-Vermerke, bspw. für fehlende TA Ausweise, können über das Menü oben rechts hinzugefügt werden (weitere Details im Abschnitt „Während des Spiels“)

Aktuelle Auswahl: Mannschaft „INGAME“ und Spieler:innenübersicht

Menü für weitere Optionen, wie beispielsweise SR-Vermerk

Auswahl der Spieler:innen im Einsatz

N°	Spieler/in	Lizenz	Kapitän	Übersicht
4	Player Team Ingame 1	Team Ingame001		
5	Player Team Ingame 2	Team Ingame002		✓
6	Player Team Ingame 3	Team Ingame003		✓
7	Player Team Ingame 4	Team Ingame004		
8	Player Team Ingame 5	Team Ingame005		✓
9	Player Team Ingame 6	Team Ingame006		
10	Player Team Ingame 7	Team Ingame007		✓
11	Player Team Ingame 8	Team Ingame008		
12	Player Team Ingame 9	Team Ingame009		✓
13	Player Team Ingame 10	Team Ingame010	C	✓
14	Player Team Ingame 11	Team Ingame011		✓
15	Player Team Ingame 12	Team Ingame012		
41	Max Mustermann	213412384		✓

+ Neuen Spieler/in hinzufügen

Trikotnummer; Spieler:innenname; TA-Lizenznummer -> diese Informationen wurden vorab aus TeamSL heruntergeladen, sofern vorhanden. Sie stammen vom Mannschaftsmeldebogen. Auch die Trikotnummern aus dem letzten Spiel werden übernommen.

Beschreibung:

Auch alle Trainer:innen können entsprechend mit Lizenznummer und Namen auf dem dafür vorgesehen Bildschirm eingetragen werden.

Aktuelle Auswahl: Mannschaft „INGAME“ und Trainer:innenübersicht

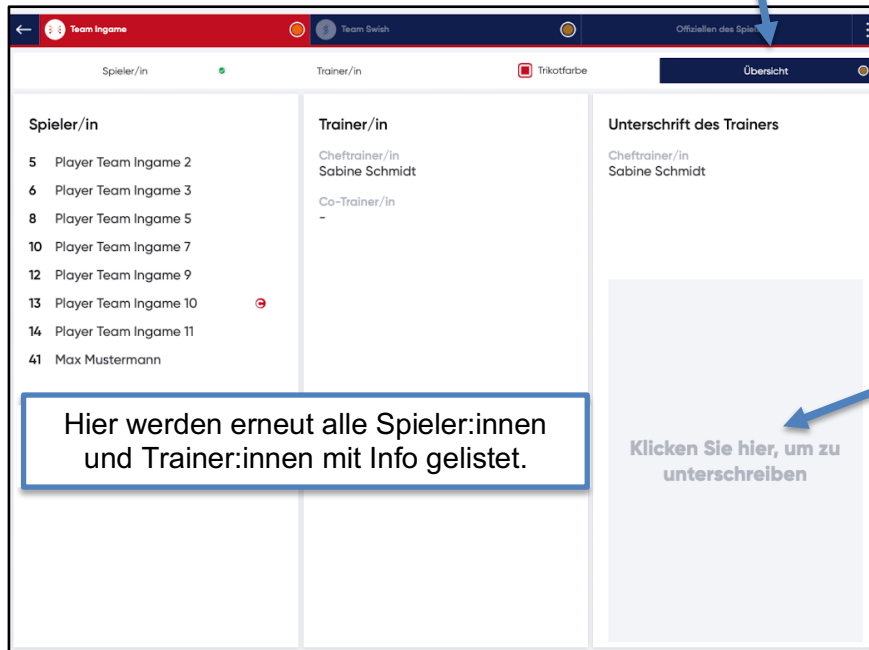
Name	Rolle	Lizenznummer
Sabine Schmidt	Cheftrainer/in	558864
-	Co-Trainer/in	-
-	Team-Delegierter	-

Trainer:innenname; Lizenznummer

Beschreibung:

Um die Auswahl der Spieler:innen und alle weiteren Angaben ein Team betreffend zu bestätigen und anschließend vor der Änderung zu schützen muss der/die jeweilige Trainer:in persönlich nach Klick auf das entsprechende Feld unterschreiben, ähnlich wie auf dem Anschreibebogen aus Papier.

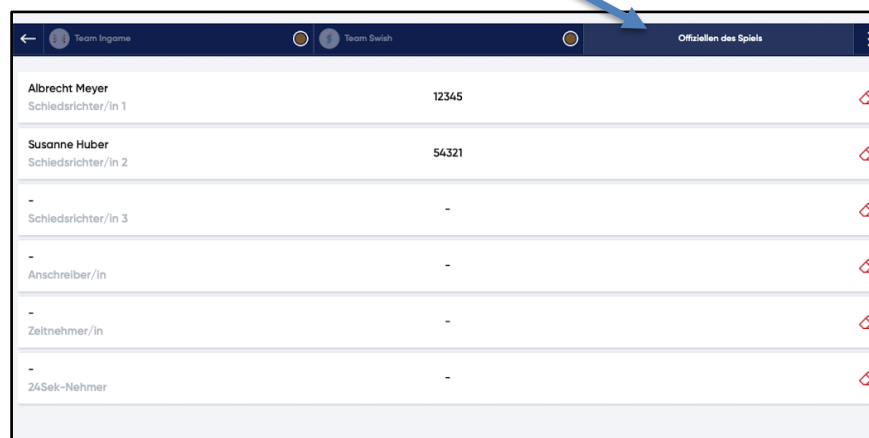
Finale Übersicht aller Informationen und Unterschrift



Beschreibung:

Schiedsrichter:innen und Kampfrichter:innen werden – analog zu den Spieler:innen und Trainer:innen – auf dem dritten Bildschirm eingetragen.

Aktuelle Auswahl: Offiziellen des Spiels

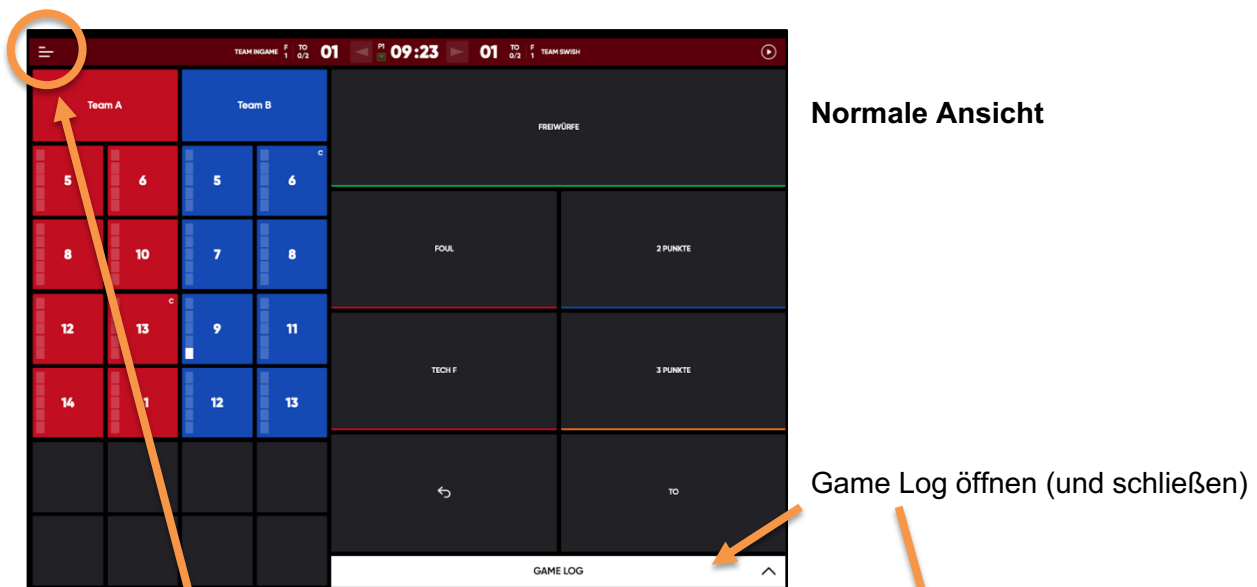


Während des Spiels

Beschreibung:

Während des Spiels notiert der/die Anschreiber:in, wie üblich, die relevanten Ereignisse auf dem Spielfeld: Punkte, Fouls, Auszeiten. Diese werden in einem über den entsprechenden Button aufrufbaren „Game Log“ chronologisch angezeigt und können dort auch markiert bzw. geändert werden.

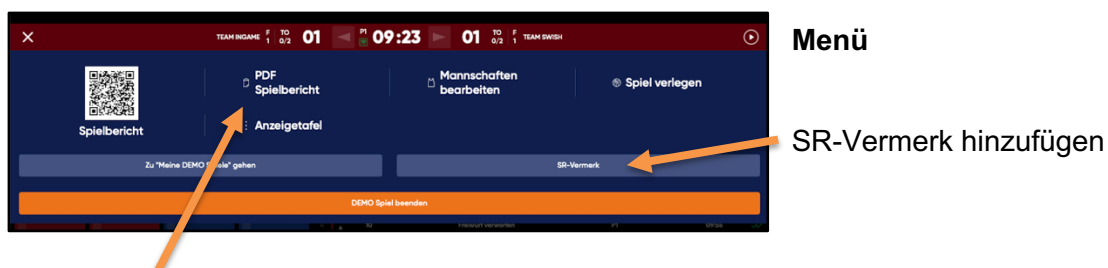
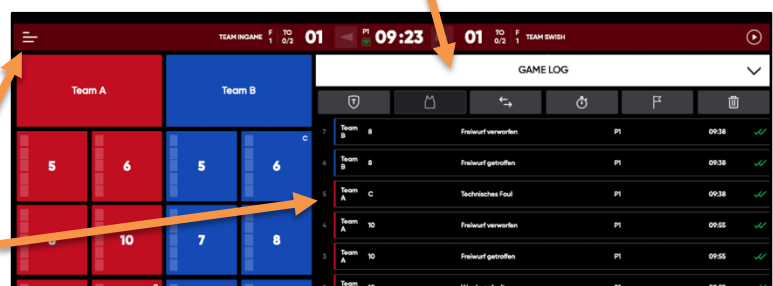
Im App-Menü können – wie zu jedem Zeitpunkt vor, während oder nach dem Spiel – SR-Vermerke hinzugefügt werden, die beim Anschreibebogen aus Papier üblicherweise auf der Rückseite vermerkt wurden. Ein Klick auf „PDF-Spielbericht“ zeigt einen digitalen SBB im analogen Stil, beispielsweise um sich in der Halbzeit einen allg. Überblick zu verschaffen.



Game Log Ansicht

App-Menüs öffnen

Game Log Einträge



Analoger PDF-Spielbericht

Nach dem Spiel

Beschreibung:

Nach Abschluss des Spiels erscheint die Abschlussübersicht. Hier können die Namen/Daten der Schiedsrichter:innen und Kampfrichter:innen korrigiert, erneut SR-Vermerke hinzugefügt, der Spielbericht in PDF Form angezeigt und ein Protest durch ein Team vermerkt werden.

Zusätzlich können über diesen Bildschirm auch die Schiedsrichter:innen ihre abschließende Unterschrift unter den Spielbericht setzen, woraufhin keine Änderungen am Datensatz mehr möglich sind.

Nachdem das Spiel beendet und gespeichert wurde, wird es automatische von der Software an die Spielleitung geschickt. Somit ist kein abfotografieren oder einsenden mehr nötig.

Schiedsrichter/in	SR-Vermerk	Spielbericht	Protest des Kapitäns
Albrecht Meyer Schiedsrichter/in 1	12345		
Susanne Huber Schiedsrichter/in 2	54321		
- Schiedsrichter/in 3	-		
- Anschreiber/in	-		
- Zeitnehmer/in	-		
- 24Sek-Nehmer	-		

DEMO Spiel beenden

Unterschrift des/der Schiedsrichter:in

Spielbericht endgültig speichern, keine Änderungen mehr möglich

Schiedsrichter/in	SR-Vermerk	Spielbericht	Protest des Kapitäns
<input type="checkbox"/> Team Ingame		<input type="checkbox"/> Team Swish	
Sign		Sign	

Protestvermerk + Unterschrift durch den/die Kapitän:in

Hannover, 28.08.23

gez.

Erik Schliep (Vizepräsident) und Kommission zur Einführung des Digitalen Spielberichtsogens